



**DIGITAL  
DETECTIVES**

**HET SPEL**

# GEBRUIKSAANWIJZING

- 
- Berichten analyseren
  - Verborgen woorden vinden
  - Privacy
  - De geheime boodschap ontcijferen

WEES EEN ECHE  
DIGITALE DETECTIVE

# Voorwoord

Welkom bij Digital Detectives: Het Spel!

In *Digital Detectives* duik je in de wereld van online misleiding, nepberichten en digitale sporen. Steeds vaker worden mensen slachtoffer van misinformatie, oplichting en schending van privacy, vaak zonder dat ze het doorhebben.

In dit spel werken leerlingen in groepjes langs verschillende stations. Elk station bevat een opdracht waarbij samenwerken, kritisch denken en actief leren centraal staan. De leerlingen voeren de opdrachten zelfstandig in groepjes uit, terwijl de docent een begeleidende rol heeft.

**Veel speelplezier!**



## INHOUDSOPGAVE

- |           |   |           |
|-----------|---|-----------|
| <b>1.</b> | <b>Introductie van het spel</b>         | <b>1</b>  |
| <b>2.</b> | <b>Doel van het spel</b>                | <b>2</b>  |
| <b>3.</b> | <b>Spelregels</b>                       | <b>3</b>  |
| <b>4.</b> | <b>Spelverloop</b>                      | <b>4</b>  |
| <b>5.</b> | <b>Stations en opdrachten uitgelegd</b> | <b>7</b>  |
| <b>6.</b> | <b>Antwoorden en nabespreking</b>       | <b>10</b> |

# 1. Introductie van het spel

Dit spel is ontwikkeld voor leerlingen die in groepjes langs verschillende stations werken. Elk station bevat een opdracht waarin samenwerken, kritisch denken en actief leren centraal staan. De leerlingen voeren de opdrachten in groepjes uit, terwijl de docent een begeleidende en ondersteunende rol heeft.

Door te werken met een stationsopzet blijven leerlingen actief betrokken en worden verschillende vaardigheden op een afwisselende manier aangesproken.

Dit spel is gemaakt om leerlingen bewust te maken van hun gedrag in de digitale wereld en de gevolgen daarvan. Online interacties lijken vaak onschuldig, maar kunnen grote impact hebben op anderen. Door leerlingen actief te laten onderzoeken, nadenken en samenwerken, leren zij beter inschatten wat wel en niet acceptabel is online en wat hun eigen rol daarin is.

Het spel is opgebouwd rond de verhaallijn van Detective Cloud. Hij neemt de leerlingen mee in een spannend digitaal avontuur waarin zij worden opgeleid tot echte *Digital Detectives*.

Tijdens dit spel worden de leerlingen onderdeel van zijn team. Ze gaan langs verschillende stations waar zij onderzoeken wat er online gebeurt. Onderweg ontdekken de leerlingen dat online gedrag echte gevolgen heeft in de echte wereld. Door samen te werken helpen zij Detective Cloud om de digitale chaos te ontrafelen en de waarheid boven tafel te krijgen.

## 2. Doel van het spel

Het doel van dit spel is om leerlingen op een actieve en betekenisvolle manier bewust te maken van gedrag in de digitale wereld en de gevolgen daarvan. Door middel van samenwerking en het oplossen van opdrachten ontwikkelen leerlingen vaardigheden zoals kritisch denken, mediawijsheid en het nemen van verantwoordelijke beslissingen.

Tijdens het spel leren leerlingen situaties online beter inschatten: wat is veilig en respectvol gedrag, waar liggen grenzen en wanneer kan online gedrag schadelijk worden voor anderen? Daarnaast worden leerlingen gestimuleerd om samen te werken, te overleggen en verschillende perspectieven te bekijken voordat ze een keuze maken.

Het spel draagt bij aan het ontwikkelen van digitale weerbaarheid. Leerlingen leren niet alleen problemen herkennen, maar ook nadenken over mogelijke oplossingen en hun eigen rol in online interacties. Hierdoor worden zij bewuster, kritischer en verantwoordelijker in hun gebruik van digitale media.

## 3. Spelregels

1.



Werk samen met je team om Detective Cloud te helpen. Overleg met elkaar en verdeel de taken, zodat jullie de opdrachten oplossen.

2.



Luister naar elkaar en geef iedereen de kans om ideeën te delen. Respecteer elkaars mening, ook als je het niet meteen eens bent

3.



Ga netjes om met alle materialen en opdrachten. Zorg dat alles heel en compleet blijft, zodat iedereen het spel goed kan spelen.

4.



Kijk niet af bij andere teams. Het is belangrijk dat jullie zelf nadenken en samen tot oplossingen komen.

5.



Volg de aanwijzingen en opdrachten van Detective Cloud stap voor stap en sla geen stappen over.

6.



Gebruik geen telefoon of andere apparaten tijdens het spel, zodat iedereen zich volledig kan concentreren op de opdrachten.



3

## 4. Spelverloop

In Digital Detectives werken leerlingen in groepjes en doorlopen zij verschillende stations. Elk station bevat een opdracht waarbij samenwerking centraal staat. De leerlingen voeren de opdrachten zelfstandig uit, terwijl de docent een begeleidende en sturende rol heeft.

De speldoos bevat zes enveloppen: één voor elk station. In elke envelop zitten de bijbehorende speelkaarten en opdrachten. Voor drie stations, intimidatie 1, stalking en aansprakelijkheid, zijn hintkaarten toegevoegd.

Voor de start van het spel zorgt de docent ervoor dat alle enveloppen bij de juiste stations klaarliggen en dat de ruimte duidelijk is ingericht.

Het spel begint met een introductie door Detective Cloud. Deze video wordt afgespeeld via de QR-code of een bijbehorende link en neemt de leerlingen mee in het verhaal waarbij zij de rol aannemen van *Digital Detectives*.

Vervolgens legt de docent kort de werkwijze uit: bij elk station liggen kaartjes met opdrachten. De leerlingen lezen deze zorgvuldig en voeren de opdrachten zo goed mogelijk uit. Elk station leidt tot een antwoord. Deze antwoorden schrijven de leerlingen op hun antwoordblad.

Daarna verdeelt de docent de klas in groepjes en verspreidt deze over de 5 stations, zodat elk station bezet is. *Let op: station 6 (quiz) wordt klassikaal besproken.*

De stations behandelen verschillende thema's rondom online gedrag en digitale veiligheid:

- Station 1: Intimidatie 1
- Station 2: Intimidatie 2
- Station 3: Stalking
- Station 4: Privacy
- Station 5: Aansprakelijkheid
- Station 6: Quiz

Elk station bevat een herkenbare praktijksituatie. Leerlingen analyseren deze situaties en maken samen keuzes. Hierbij worden zij gestimuleerd om kritisch na te denken over wat er gebeurt en wat passende reacties zijn.

Tijdens het spel rouleren de groepjes langs de 5 stations. Wanneer een groepje klaar is, wachten ze rustig tot het volgende station beschikbaar is. Op deze manier doorloopt ieder groepje uiteindelijk alle stations. Elk station duurt circa 10 minuten.

De docent begeleidt het proces op afstand, loopt rond en observeert de samenwerking. Waar nodig stuurt de docent bij en bewaakt hij of zij de voortgang.

Nadat alle stations zijn doorlopen, worden de antwoorden opgehaald.

Het zesde station, de quiz, wordt **niet** tijdens de rotaties uitgevoerd. Deze vindt plaats na afloop van stations 1 t/m 5 en wordt klassikaal begeleid door de docent. Tijdens deze quiz worden de belangrijkste leerpunten gezamenlijk herhaald en besproken, zodat er kan worden geëvalueerd welke informatie is onthouden.

Na afloop van station 6 vindt een korte nabespreking van de juiste antwoorden van de stations 1 t/m 5 plaats. De docent kan zelf bepalen op welke manier deze nabespreking wordt vormgegeven, afhankelijk van de groep en de beschikbare tijd.

Afsluitend wordt de beloning uitgedeeld: het certificaat voor de leerlingen en de infographic voor hun ouders. De speldoos bevat één exemplaar van het certificaat en één exemplaar van de infographic. Het is de bedoeling dat hiervan kopieën worden gemaakt om uit te delen in de klas.



# 5. Stations en opdrachten uitgelegd

## Station 1: Intimidatie 1

Bij dit station krijgen de leerlingen vijf berichten en vijf onderwerpen. Het is de bedoeling dat zij eerst de juiste onderwerpen aan de berichten koppelen, waarbij ze de berichten eerst goed moeten analyseren.

In elk bericht zit een codewoord verstopt. De leerlingen werken samen om deze vijf woorden te achterhalen.

Deze vijf woorden vormen samen de uiteindelijke zin waarmee Detective Cloud verder geholpen wordt en de leerlingen een wijze boodschap meegegeven krijgen.

Missie: Kraak de geheime zin!

*Let op: hintkaart is beschikbaar wanneer leerlingen vastlopen.*

## Station 2: Intimidatie 2

Voor dit station gaan de leerlingen aan de slag met een woordzoeker!

Deze woorden staan allemaal in het thema van onlinegedrag dat niet veilig en niet oké is. De leerlingen maken ieder zelfstandig de woordzoeker.

Door deze woorden te ontrafelen, worden de leerlingen op de hoogte gesteld van de betekenis van deze woorden en kunnen zij dit gezamenlijk bespreken.

En zoals bij elke woordzoeker zit er een addertje onder het gras: de letters die overblijven vormen de geheime zin!

Missie: Ontrafel de geheime zin!

## Station 3: Stalking

Bij dit station werken de leerlingen aan een interactieve opdracht over veilig online gedrag en het herkennen van ongewenst contact.

De leerlingen lezen korte online situaties waarin iemand die zij niet kennen persoonlijke vragen stelt of opvallend vaak contact zoekt. Bij elke situatie bespreken de leerlingen samen welke reactie het meest veilig en verstandig is en koppelen zij aan elke melding een aanwijzing.

Als ze de juiste antwoorden hebben gekoppeld, kunnen ze door middel van de zaklamp door de kaartjes heen schijnen en kunnen ze op de achterkant een letter zien. De letters vormen uiteindelijk een woord die Detective Cloud verder helpt om de meldingen te kunnen afhandelen.

Missie: Achterhaal het woord!

*Let op: hintkaart is beschikbaar wanneer leerlingen vastlopen.*

## Station 4: Privacy

Bij het station over privacy moeten kinderen een rebus kraken.

Dit doen zij in groepsverband: een sterke samenwerking betekent alles voor deze opdracht!

Door de rebus op te lossen, zullen de kinderen een zin overhouden.

Deze zin geeft ze weer een belangrijke boodschap ten aanzien van het onderwerp Privacy.

Missie: Achterhaal de zin!

## Station 5: Aansprakelijkheid

Bij station 5 leren kinderen de gevolgen van onlinegedrag voor zowel de slachtoffers als voor de daders.

De kinderen krijgen 5 situaties die allemaal verschillende onderwerpen in kaart brengen. Hierbij is er telkens sprake van een slachtoffer en een dader.

Per situatie bepalen de kinderen in groepsverband wie er verantwoordelijk is voor het slachtoffer en wie er verantwoordelijk is voor de dader. Dit doen zij door het aan te kruisen op de bijbehorende borden.

Als laatste gaan ze de slachtoffers helpen door op te schrijven wat het slachtoffer het beste kan doen. Hiervoor gebruiken ze de slachtofferkaart.

Missie: Help de slachtoffers!

*Let op: hintkaart is beschikbaar wanneer leerlingen vastlopen.*

## Station 6: Quiz

Zodra alle groepen langs elk station zijn gegaan, worden de antwoordbladen door de docent opgehaald. Vervolgens behandelt de docent klassikaal het laatste station: de quiz.

De quiz bestaat uit vijf vragen: één per station. De docent leest elke vraag voor en de leerlingen geven hun antwoord door hun hand omhoog (melden bij volwassene) of omlaag (niet melden bij volwassene) te houden. Vervolgens worden per vraag enkele leerlingen gevraagd om hun keuze toe te lichten, zodat de antwoorden klassikaal besproken kunnen worden.

# 6. Antwoorden en nabespreking

De antwoorden per station kunnen eenvoudig worden geraadpleegd door onderstaande QR-code te scannen.

Door de andere QR-code te scannen, kunnen meerdere kopieën van een leeg antwoordblad worden gemaakt.

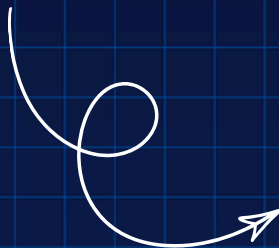
De docent bespreekt de antwoorden vervolgens klassikaal met de leerlingen. Hierbij kan de docent zelf bepalen op welke manier dit wordt vormgegeven, afhankelijk van de groep en de beschikbare tijd.



**Qr-Code voor antwoorden**



**Qr-Code leeg antwoordblad**



Na afloop van de nabespreking en de quiz deelt de docent de beloning uit: het certificaat voor de leerlingen en de infographic voor hun ouders.

De leerlingen zijn nu echte *Digital Detectives* geworden en maken voortaan deel uit van het team van Detective Cloud!



# Dankwoord

Allereerst willen wij onze twee coaches van Zuyd Hogeschool bedanken voor hun begeleiding. Daarnaast willen wij ook Basisschool De Avonturijn bedanken voor hun inzet en de mogelijkheid om ons product bij hen te testen.

Verder willen wij iedereen bedanken die heeft meegeholpen door de enquêtes in te vullen, zodat wij ons product verder konden ontwikkelen en vormgeven.



Bedankt voor het spelen!!

Auteurs: Anouk Palmen, Danique Palmen, Hilal Öztürk, Naomi de Vree & Kyara van der Erf

© 2026 Anouk Palmen, Danique Palmen, Hilal Öztürk, Naomi de Vree & Kyara van der Erf. Alle rechten voorbehouden.



# DIGITAL DETECTIVES

HET SPEL

10010010110  
0100101